

DAFTAR PUSTAKA

- Azijah, I., & Adawiyah, A. R. (2020). *Pertumbuhan dan perkembangan anak: bayi, balita, dan usia prasekolah*. Bogor: Lindan Bestari
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Profil Anak Usia Dini 2022*. Jakarta: Sulistyowati, R., Silviliyana, M., Sari, N. R., Putrianti, R., & Anggraeni, G.
- <https://www.bps.go.id/id/publication/2022/12/13/dea4ac1faa8b3e121c9fb925/profil-anak-usia-dini-2022.html>
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).
- <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16036>
- DataReportal. (2023). *Digital 2023: Indonesia*.
- <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Erfiana, V. (2022). *Ape Kopin Untuk Mengembangkan 6 Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- <http://eprints.umpo.ac.id/10373/>
- Gramedia Pustaka Utama. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Sihombing, D.
- [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=OzMNi7W2S9QC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Danton+Sihombing,+MFA+\(2003\).+Tipografi+dalam+Desain+Grafis.&ots=6THHqKrq5f&sig=6l3S3FfNeHsOkJG10wEeY8BXNU&redir_esc=y#v=onepage&q=Danton%20Sihombing%2C%20MFA%20\(2003\).%20Tipografi%20dalam%20Desain%20Grafis.&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=OzMNi7W2S9QC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Danton+Sihombing,+MFA+(2003).+Tipografi+dalam+Desain+Grafis.&ots=6THHqKrq5f&sig=6l3S3FfNeHsOkJG10wEeY8BXNU&redir_esc=y#v=onepage&q=Danton%20Sihombing%2C%20MFA%20(2003).%20Tipografi%20dalam%20Desain%20Grafis.&f=false)
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062-1066.
- <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1324>
- Indrayana, M., Aryanto, H., & Christianna, A. (2018). Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 10.
- <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7511>

Izzati, L., & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472-481

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/486>

Juliansyah, M. A., & Purba, V. (2020). Makna dan alasan dibalik orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini. *Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal (JPRMEDCOM)*, 2(2), 20-34.

<https://journal.unsika.ac.id/index.php/JPRMEDCOM/article/view/4593>

Male, A. (2007). "Illustration: A theoretical contextual perspective". Switzerland: AVA Publishing.

Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). Pembentukan karakter gemar membaca pada anak usia dini melalui media buku cerita bergambar. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(6), 576-585.

<http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/353>

Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096

<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>

Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif jean piaget. *Al-Ta'dib*, 6(1), 89-99.

<https://media.neliti.com/media/publications/235758-teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-48cba26e.pdf>

Nisa, L., Wuryandani, W., & Masradianti, M. (2018). Perancangan buku cerita pop-up berbasis karakter untuk menanamkan karakter peduli sosial anak usia dini. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1366.

<https://icecrs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/1359>

Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.

<https://core.ac.uk/download/pdf/230643476.pdf>

Nurhayati, M., Nurhayati, M., Anita, A., Trisnawati, D., Astuti, R., Maisaroh, R., ... & Nuramiza, S. (2023). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung

Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di indonesia bagi anak 7-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/856>

Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 030/P/2022 Tentang Pedoman Perjenjangan Buku.

https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/undang-undang/SK%20030_P_2022%20Salinan%20Peraturan%20Kabatan%20tentang%20Pedoman%20Perjenjangan%20Buku.pdf

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/permendikbud%20no%20137%20tahun%202014.pdf>

Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66. ‘

<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205/1757>

Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/40743>

Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570.

<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3113>

Sugihartono, R. P. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak. *E-Proceeding of Art & Design*, 2(3), 1099-1108.

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/3705>

Sujarwo, S. (2010). Mendidik: Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. Diklus, 14(1).

<http://journal.uny.ac.id/index.php/diklus/article/view/5795>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf

Vivaldhi Aurel Ramadhan., & Muhammad Ikbal Wahyu Sukron. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif.

<https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/>

Wicaksono, G. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita. Joyful Learning Journal, 9(4), 224-229.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/jlj/article/view/40868>

Widyaningtyas, Annisa Balqis. (2022). theAsianparent Rilis Digital Mum Survey 2022, Beri Gambaran Pemanfaatan Teknologi Ibu-Ibu Masa Kini.

<https://id.theasianparent.com/theasianparent-rilis-digital-mum-survey-2022>

Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. Humaniora, 3(2), 659-667.

<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410>

Wyeth Nutrition Indonesia. (2020). Tahapan Perkembangan Anak Berdasarkan Usia.

<https://wyethnutrition.co.id/tahapan-kognitif-anak>

Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2).

<https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/1720>

Zainudin, A. (2021). Tipografi. Semarang: Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-131.